

**PENGEMBANGAN DESAIN MOTIF DENGAN
TEKNIK *SLASHQUILT*
UNTUK PAKAIAN KASUAL REMAJA PUTRI**



PENGANTAR TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Melengkapi Persyaratan

Guna Mencapai Gelar Sarjana Seni Jurusan Kriya Seni/Tekstil

Fakultas Sastra Dan Seni Rupa

Universitas Sebelas Maret

Disusun Oleh :

TRI HARTONO WINATA

C0902026

**JURUSAN KRIYA SENI / TEKSTIL
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2010

**PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN DESAIN MOTIF DENGAN
TEKNIK *SLASHQUILT*
UNTUK PAKAIAN KASUAL REMAJA**

Disusun oleh:

TRI HARTONO WINATA

C0902026

Telah disetujui oleh

Pembimbing

Dra.Sarah Rum Handayani,M.Hum

NIP.19521208 198103 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Kriya Seni/ Desain Tekstil

Dra. Theresia Widiastuti, M.Sn

NIP. 19590923 198601 2 001

PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN DESAIN MOTIF
DENGAN TEKNIK *SLASHQUILT*
UNTUK PAKAIAN KASUAL REMAJA**

Disusun oleh:

TRI HARTONO WINATA
C0902026

Telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret

Pada Tanggal :

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	<u>Dra. Theresia Widiastuti, M.Sn</u> NIP.19590923 198601 2 001
Sekretaris	<u>Dra. Tiwi Bina Affanti, M.Sn</u> NIP.19590709 198601 2 001
Penguji I	<u>Dra. Sarah Rum Handayani, M.Hum</u> NIP.19521208 198103 2 001
Penguji II	<u>Drs.Fx. Ari Dartono, M.Sn</u> NIP. 19581120 19803 1 002

Dekan
Fakultas Sastra dan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret

Drs. Sudarno, M.A
NIP. 19530314 19506 1 001

PERNYATAAN

Nama : Tri Hartono Winata

NIM : C0902026

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir berjudul Pengembangan Desain Dengan Teknik *Slashquilt* adalah betul karya saya sendiri, bukan plagiat, dan tidak dibuatkan oleh orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam tugas akhir ini diberi tanda *citasi* (kutipan) dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang diperoleh dari Tugas Akhir tersebut.

Surakarta, April 2010

Yang membuat pernyataan,

Tri Hartono Winata

MOTTO

Bukankah kami telah melapangkan untukmu dadamu ? Dan Kami telah menghilangkan darimu bebanmu. Yang memberatkan punggungmu ? Dan Kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap (Qs. Al-Insyirah: 94)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada:

Ayah dan Ibunda tercinta

Kakak dan adikku

Sahabat dan teman siapapun

dan dimanapun

Almamaterku

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir ini. Walaupun penulis banyak menemui kesulitan dan hambatan, tetapi berkat bantuan berbagai pihak maka Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Drs. Sudarno, M.A, selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Dra. Theresia Widiastuti, Msn selaku Ketua Jurusan Kriya Seni/Tekstil Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dra. Sarah Rum Handayani, M.Hum selaku pembimbing Tugas Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna memberikan, arahan, dukungan eserta do'a terbaiknya kepada penulis hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Bapak/Ibu Dosen Seni Rupa, khususnya jurusan Kriya Seni/Tekstil yang selama ini telah memberikan ilmu yang berguna dan mendukung penulis dalam menyelesaikan kuliah di jurusan Kriya Seni/ Tekstil Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
5. Bapak Abdul Asngadi yang telah banyak membantu dalam kelancaran Tugas Akhir ini dan terima kasih banyak.

6. Ayah dan bunda tercinta yang selalu memberikan support dan do'a terbaiknya buat ananda serta seluruh keluargaku.
7. Teman – temanku Kriya Seni/ Tekstil angkatan 2002 khususnya teman – teman seperjuanganku. Semoga sukses selalu buat kalian. Terima kasih atas bantuan, semangat, do'a dan dukungannya.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan Tugas Akhir sampai dengan terselesaikannya pengantar karya Tugas Akhir ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu..Semoga Alloh 'Azza wa Jalla membalas amal kebaikan anda.

Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta bermanfaat bagi jurusan Kriya Seni/ Tekstil Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini banyak terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak guna memperbaiki kekurangan dan kesalahan.

Surakarta, April 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAKSI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Studi Pustaka	4
C. Fokus Permasalahan	11
BAB II METODE PERANCANGAN	
A. Analisis Permasalahan	12
B. Strategi Pemecahan Masalah	13

C. Pengumpulan Data	14
E. Gagasan Awal.....	21
BAB III. PROSES PERANCANGAN	
A. Bagan Pemecahan Masalah.....	23
B. Konsep Desain.....	24
C. Kriteria Desain	30
D. Pemecahan Desain	30
BAB IV. VISUALISASI	
A. Uraian Deskriptif.....	31
B. Hasil Desain	32
BAB V.	
A. Tinjauan Terhadap Karya	76
B. Kesimpulan	77
DAFTAR PUSTAKA	
BIBLIOGRAFI	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Karya Oscar Lawalata	15
Gambar 2.2. Karya Dina Midiani	15
Gambar 2.3. Karya Tim Harding.....	16
Gambar 2.4. Karya dari BBKB.....	16
Gambar 2.5. Slash Quilt “sisik”	17
Gambar 2.6. Contoh Slash quilt bebas	18
Gambar 2.7. Slash Quilt Motif.	20
Gambar 4.1. Detail desain slashquilt bagian tengah atau sambungan potongan pakaian	34
Gambar 4.1.2. Detail desain slashquilt bagian penutup kepala	34
Gambar 4.1.3. Desain pakaian 1 tampak depan	35
Gambar 4.1.4. Desain pakaian 1 tampak belakang	36
Gambar 4.1.5. Foto 1 desain pakain tampak samping.....	38
Gambar 4.1.6. Foto 1 desain pakain tampak depan	38
Gambar.4.2.1. Detail desain Slasquilt dengan komposisi bentuk oval dan daris lengkung	40
Gambar 4.2.2. Detail garis lengkungGambar 4.8. Detail garis lengkung.....	40
Gambar 4.2.3. Desain pakaian 2 tampak depan	41

Gambar 4.2.6. Desain pakaian 2 tampak belakang.....	42
Gambar 4.2.7. Desain Pakaian 2 tampak depan	44
Gambar 4. 2.8 . Desain Pakaian 2 tampak belakang	44
Gambar 4.3.1. Detail desain slashquilt dengan komposisi motif “ sisik ” dan motif “ Sarang lebah	46
Gambar 4.3.2 . Detail desain slashuilt motif “ Sarang Lebah ”.....	46
Gambar 4.3.3 . Detail desain slashquilt motif sisik.....	47
Gambar 4. 3.4 . Desain Pakaian 3 Tampak Depan	48
Gambar 4.3.5 . Desain Pakaian 3 Tampak Belakang	49
Gambar 4.3.6. Foto produk desain 3 tampak depan.....	51
Gambar 4.3.7. Foto produk desain 3 tampak samping	51
Gambar 4.4.1 . Detail desain 4 bagian depan, bahan slashquilt di aplikasikan berupa novelty pada permukaan tekstil.....	53
Gambar 4.4.2 . Detail desain slashquilt bagian belakang.....	54
Gambar 4.4.3. Desain Pakaian 4 Tampak Depan	55
Gambar 4.4.4. Desain Pakaian 4 Tampak Belakang	56
Gambar 4.4.5 . Produk tekstil desain 4 tampak depan	58
Gambar 4.4.6 . Produk tekstil desain 4 tampak belakang.....	58
Gambar 4.5.1 . Detail slashquilt motif “ Sisik ”	60
Gambar 4.5.2 .Detail slashquilt motif “ zig-zag “	60

Gambar 4.5.3 . Detail desain pakaian dengan imbuhan renda “ Pom-Pom ” untuk menambah nilai estetis	61
Gambar 4.5.4 . Desain Pakaian 5 Tampak Depan.....	62
Gambar 4.5.5 . Desain Pakaian 5 Tampak Belakang	63
Gambar 4.5.6. Foto produk desain 5 tampak depan	65
Gambar 4.5.7 . Foto produk desain 5 tampak samping	65
Gambar 4.6.1 . Detail desain slashquilt.....	67
Gambar 4.6.2 .Desain pakaian 6 tampak depan	68
Gambar 4.6.3. Desain Pakaian 6 Tampak belakang	69
Gambar 4.6.4 . Produk desain 6, proses potong pola pakaian pada lembaran slashquilt	71

ABSTRAK

Fokus permasalahan yang dibahas dalam perancangan ini yaitu: (1) (Bagaimana konsep perancangan tekstil pengembangan teknik slashquilt ?2) Bagaimana mengolah pengembangan desain dengan teknik slashquilt dalam perancangan tekstil yang di arahkan untuk produk fesyen untuk remaja ? (3) Bagaimana visualisasi karya tersebut ?

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan motif tekstil ini adalah studi pustaka, observasi, wawancara, dan percobaan bahan dan teknik. Pengumpulan data dilakukan untuk mendukung ide dasar yang diterapkan pada motif tekstil. Percobaan dilakukan guna mendapatkan hasil yang maksimal dalam penggarapan karya tekstil.

Dari hasil pembuatan motif tekstil ini dapat diperoleh kesimpulan[⊗]1) Dalam proses pembuatan motif tekstil perlu mempertimbangkan beberapa aspek agar tercapai motif sesuai ide dasar yakni aspek teknik, aspek bahan, aspek fungsi dan beberapa aspek lain sesuai dengan produk yang dibuat. (2) Slashquilt diolah dan diwujudkan dalam bentuk perancangan motif pada tekstil pakaian kasual untuk .remaja

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan industri tekstil dihadapkan pada tantangan yang semakin kompleks. Tekstil sebagai salah satu produk desain memerlukan wawasan untuk menjawab berbagai tantangan dan tuntutan kebutuhan masyarakat.

Perkembangan pesat dalam teknologi produksi dan pengelolaan industri tekstil serta pengolahan kain dewasa ini telah mampu menghasilkan tekstil yang memiliki berbagai sifat dan beragam jenisnya. Hal ini berhubungan dengan upaya untuk melayani kebutuhan masyarakat yang menuntut pemenuhan kebutuhan keperluan hidupnya. Tekstil tidak sekedar seni atau teknologi, tetapi memerlukan kepaduan antara kedua unsur tersebut, sehingga dapat memenuhi fungsinya sebagai busana maupun pelengkap sebuah ruangan (Rizali, 2006:33).

Perkembangan industri tekstil menimbulkan persaingan dalam hal pengelolaan tekstil. Pengolahan sumber ide kaitannya dengan penampilan visual tekstil merupakan salah satu jawaban untuk menjawab persaingan dewasa ini. Tumbuhan, binatang, bentuk geometris, sumber-sumber tradisional, sebuah peristiwa hingga hasil kebudayaan modern menjadi sumber ide untuk memperkaya pembuatan tampilan tekstil yang diwujudkan melalui desain struktur maupun desain permukaan.

Perancangan tekstil dibagi menjadi dua; Pertama, Desain Struktur merupakan upaya pemberian rupa dan warna pada saat atau bersamaan proses pertenunan atau

jalanan. Seperti tenun lurik, tenun songket, tenun ikat, kain jala para nelayan, tas simpul dari suku pedalaman Asmat dan sebagainya. Kedua, Desain Permukaan merupakan upaya pemberian rupa dan warna pada permukaan kain setelah proses pertenunan. Seperti batik, ikat celup/sasirangan, *novelty*/imbuhan seperti bordir/sulam, prada, payet/manik-manik dan *quilt* (Rizali, 2006:37-39).

Slashquilt merupakan salah satu cara memberi rupa dan warna pada tekstil permukaan. *Slashquilt* merupakan variasi pengembangan metode *quilt*. Keunggulan *slashquilt* ini yaitu terdapat efek bulu/jumbai dan kesan tiga dimensi, bila dengan perencanaan tertentu dapat memberi tampilan tekstil lebih menarik. Bila dilihat dalam beberapa literatur/buku teknik *slashquilt* telah diterapkan kedalam beberapa jenis produk tekstil misalnya, untuk kebutuhan pelengkap interior; seperti karpet, sarung bantal, pakaian seperti; atasan/blus, jaket maupun asesoris dompet dan tas.

Di Indonesia khususnya di Surakarta belum dijumpai tekstil maupun produk tekstil yang dibuat dengan teknik ini. Dari hasil observasi di wilayah Surakarta seperti Pasar Klewer, PGS atau Beteng belum dijumpai produk tekstil dengan menggunakan teknik *slashquilt* hanya terdapat beberapa produk dengan penerapan *quilt* pada produk tekstil seperti sarung bantal dan pakaian. Produk dengan bahan ini sudah ditawarkan oleh beberapa desainer Indonesia seperti Oscar Lawalata pada koleksi yang bertajuk Aku, Ikat, Mereka dan Kami; Dina Midiani pada koleksi Wounded Forest dan Balai Besar Kerajinan dan Batik pada Proyek Pengembangan dan Pelayanan Teknologi Industri kerajinan dan Batik sebagai pelengkap interior seperti karpet dan sarung bantal, pakaian dan tas wanita. Penggarapan teknik tersebut dirasa dapat berkembang mengingat persaingan di pasar masih sederhana dan perlu dikembangkan.

Uraian diatas menjadi pertimbangan penulis untuk mengembangkan desain motif dengan teknik *slashquilt* dalam perancangan tekstil. Dengan mempertimbangkan unsur desain dan prinsip desain diharapkan teknik *slashquilt* bisa dikembangkan. Karya tekstil ini diarahkan untuk penerapan pada produk pakaian berupa pakaian kasual untuk remaja putri sebagai alternatif arahan produknya.

B. Studi Pustaka

1. Desain Tekstil

Desain tekstil adalah salah satu upaya manusia untuk meningkatkan produk tekstil, agar memiliki nilai estetis dan ekonomis yang lebih tinggi. Secara garis besar desain tekstil harus memperhatikan hal-hal berikut :

a. Desain Struktur

Desain struktur merupakan upaya pemberian rupa dan warna pada saat atau bersamaan proses pertenunan atau jalinan. Seperti kain anyaman satin, tenun Lurik, tenun Songket, tenun Ikat, kain jala para nelayan, tas simpul dari suku pedalaman Asmat, makrame, kain renda dan sebagainya. Perancangan pada metode ini dilakukan dengan jalan mengolah susunan benang dan faktor-faktor kontruksi tenun, sehingga akan mendapat bentuk, sifat, pola, tekstur dan warna tekstil sesuai rancangan.

b. Desain Permukaan

Desain permukaan merupakan upaya pemberian rupa dan warna pada permukaan kain setelah proses pertenunan. Seperti batik, ikat celup/sasirangan, *novelty*/imbuhan seperti bordir/sulam, prada, payet/manik-manik, tekstil cetak dan *quilt*. Pada desain permukaan faktor kemampuan dan kepekaan mengolah rupa dan warna merupakan masalah utama menambah nilai lebih pada permukaan kain (Rizali, 2006:37-39).

c. Unsur Desain

Unsur-unsur desain tekstil menurut Nanang Rizali(2006 :49 – 54) dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1) Garis (*lines*)
- 2) Bentuk (*shape*)
- 3) Warna(*color*)
- 4) Tekstur(*texture*)
- 5) Ruang

d. Prinsip Desain

Menurut Nanang Rizali dalam buku Tinjauan desain Tekstil, prinsip-prinsip desain sebagai berikut :

- 1) Irama
- 2) Keseimbangan
- 3) Pusat perhatian

2. Motif

Motif merupakan awal yang menyebabkan timbulnya suatu kesenian atau tema suatu gambaran, atau titik pangkal dari sebuah pola, apabila motif tersebut

mengalami pengulangan secara simetris maupun asimetris. Sedangkan pola adalah penyebaran garis dan warna dalam suatu pengulangan (Herbert dalam Soedarso, 1989:7). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu goresan, misalnya garis lengkung (motif garis lengkung) kemudian dilakukan pengulangan maka akan diperoleh sebuah pola (pola adalah hasil dari pengulangan motif). Pola yang diterapkan untuk menghiasi suatu benda maka kedudukannya adalah ornamen. Bentuk dari motif yang menjadi karakter setiap motif disebut corak, misal corak geometris, flora dan lain-lain.

3. *Quilt*

a. Sejarah dan perkembangan *Quilt*

Quilt telah dikenal di Amerika sejak abad ketujuhbelas, yang diawali dengan adanya arus perpindahan penduduk Eropa ke Amerika saat terjadi perang. Para imigran yang bermaksud menetap di Amerika dihadapkan pada suhu yang amat dingin. Kebutuhan akan tempat tinggal yang memadai dan benda yang mampu menahan dingin menjadi penting bagi para imigran. Mereka menggunakan sisa-sisa kain dan pakaian bekas untuk dipotong-potong dan disambung dengan potongan kain lain, hasilnya mereka pakai sebagai pelapis dinding, jaket dan selimut.

Mulai abad kedelapanbelas *quilt* menunjukkan perkembangan, saat Amerika terjadi revolusi industri dimana Amerika sudah memulai memproduksi kain. *Quilt* dikerjakan dengan pola-pola tertentu., hasilnya lebih indah dan menarik. Hasil rancangan *quilt* saat itu dipengaruhi seni dari Eropa.

Memasuki abad kesembilanbelas, pembuatan *quilt* mulai mempertimbangkan pola kombinasi, warna, motif sampai pemilihan kain dan bahan yang tepat. Hasil *quilt*

mulai diterapkan pada produk linen rumah tangga, ornamen pernikahan dan sebagai hiasan. Saat ini quilt telah menyebar ke berbagai penjuru dunia, dengan ciri khas wilayah masing-masing. Pameran-pameran *quilt* diselenggarakan bukan hanya di Amerika tapi juga di Eropa, Jepang dan Indonesia (Shimamura, 1996:1).

b. *Quilt*

Quilt adalah teknik menghias kain dengan menggunakan lapisan diantara dua lapis kain sehingga diperoleh motif atau efek timbul. Bentuk jahitan dapat digambarkan terlebih dahulu dengan menggunakan garis motif pada bidang lekapan (Rusbani, 1982:78). *Quilt* sendiri merupakan jahitan tindas mengikuti garis-garis *quilting* yang telah dibuat pada bidang kain, garis *quilt* bermacam-macam ada yang berbentuk lingkaran, garis-garis serong, persegi dan sebagainya (Shimamura, 1997:2).

4. *Slashquilt* atau *wave*

a. *Slashquilt*

Slashquilt dibuat dengan menjahit beberapa lapisan kain dengan barisan jahitan yang sudah diatur sebelumnya kemudian diantara barisan tindasan tersebut dipotong, untuk menghasilkan kain efek bulu atau berjuntai seperti kain beludru lapisan kain yang sudah dipotong kemudian disikat (Ondori, 2002:1).

Menurut Tien Suhartini, teknik membuat sejenis kain berbulu disebut *wave*. Kain berbulu/*pile fabric* kain yang mempunyai benang atau serat pembentuk bulu yang rapat sehingga menutupi dasarnya. Maksud pemberian bulu pada kain adalah karena fungsi kain dan untuk keindahan. Beberapa kain berbulu adalah handuk, *velvet*/beludru, *corduroy*, flanel dan lain-lain. Kain berbulu dapat dibuat secara masinal dengan cara pertenunan dengan benang *chenil*, *tufting*, perajutan

atau penyempurnaan *flocking* dengan menggunakan bahan benang atau serat. Sedangkan kain *wave* yang dibuat secara manual dari bahan kain yaitu beberapa lapis kain yang dijahit, digunting kemudian disikat sehingga timbul bulu-bulu pada kain lapisan kain tersebut (Suhartini, 2004:3).

b. Cara membuat *Slashquilt*

Tahapan-tahapan dalam membuat *slashquilt* yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Tumpuk kain sekurang-kurangnya empat lembar sesuai ukuran produk yang dibutuhkan.
2. Tumpukan kain/lapisan tersebut dijahit ke arah diagonal menurut garis jahit yang sudah diatur sebelumnya sesuai desain.
3. Lapisan kemudian digunting diantara dua garis jahitan kecuali lapisan paling bawah yang berfungsi sebagai landasan.
4. Sikat hasil guntinga ke arah diagonal arah garis jahitan, hasilnya timbul kain dengan efek bulu-bulu atau berjuntai (Suhartini, 2004:4).

5. Pakaian

a. Pengertian Pakaian

Pakaian adalah suatu bentuk komunikasi non verbal karena tidak menggunakan kata-kata lisan ataupun tertulis. Fashion atau pakaian menjadi medium atau saluran yang dipergunakan seseorang untuk "menyatakan" sesuatu pada orang lain dengan maksud mendorong terjadinya perubahan pada orang lain itu (Barnard, 2006 : 39-41).

b. Peran Pakaian

Peran pakaian yaitu :

1) Meningkatkan Penampilan

Orang-orang muda memilih pakaian yang menonjolkan segi-segi positif dan menutupi segi negatifnya.

2) Indikasi Status Sosial

Orang dewasa, muda, terutama mereka yang banyak bergaul dalam lingkungan sosial maupun lingkungan kerja, memakai pakaian sebagai simbol status yang mengidentifikasikannya dengan suatu kelompok sosial tertentu.

3) Individualitas

Meskipun pakaian dimaksudkan untuk menggolongkan seseorang dalam suatu kelompok sosial tertentu, orang yang berupaya agar pakaiannya tetap menunjukkan identitasnya sebagai individu agar diperhatikan dan dikagumi oleh anggota-anggota kelompoknya.

4) Meningkatkan Daya Tarik

Orang yang memiliki tubuh yang kurang seksi biasanya memilih pakaian sebagai alat meningkatkan daya tarik sehingga meningkatkan rasa percaya diri.

5) Prestasi Sosio-Ekonomi

Pakaian dapat menunjukkan keberhasilan ekonomi seseorang secara cepat dan subtil. Pakaian yang mahal, Pakaian yang mahal, persediaan pakaian yang melimpah, pakaian yang dirancang oleh

desainer-desainer atau produk pabrik yang terkenal menunjukkan bahwa pemakai memiliki banyak uang untuk membeli pakaian-pakaian mewah (Hurlock, 1980:256).

c. Pakaian Luar

Pakaian luar adalah pakaian yang dikenakan sesudah orang mengenakan pakaian dalam. Pakaian itulah yang tampak dari luar. Pada umumnya jenis-jenis pakaian itulah yang diutamakan keindahannya karena penampilan seseorang mempengaruhi pakaian tersebut. Jenis pakaian luar antara lain; Blus, rompi, blazer, jaket, bolero (Rusbani, 1980 : 143-143).

6. Pakaian kasual

Kasual merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, casual yang artinya sederhana (Echolas dan Sadily, 1992: 101). Sedangkan untuk pakaian adalah sesuatu yang kita pakai di badan meliputi yang bersifat pokok, pelengkap, dan menambah keindahan si pemakai (Umar, 1985:62)

Pakaian kasual adalah pakaian yang dipakai pada kesempatan santai atau kerja, baik dilingkungan luar rumah dan bersifat tidak resmi atau non formal, yang dibuat dengan model yang praktis, tidak sulit memakainya, nyaman dan tidak mengganggu aktifitas. Pakaian kasual sangat digemari semua orang terutama remaja, karena cenderung praktis. Hal yang menarik bagi remaja adalah warna, corak dan modelnya (Rusbani, 1985:158).

7. Remaja

Remaja (*adolescence*) adalah masa transisi / peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek-aspek fisik, psikis

dan psikososial. Penggolongan remaja menurut Thornburg terbagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (usia 13-14 tahun), remaja (usia 15-17 tahun), remaja akhir (usia 18-21 tahun). Remaja sudah mulai memperhatikan pemantapan diri untuk kehidupan yang lebih baik, mulai mengadakan seleksi atas apa yang diinginkan dan yang akan dikerjakan. Sedangkan segala pergaulannya menentukan kondisi psikologis untuk hidup pada masa dewasa (Dariyono, 2002 : 13-14).

Masa remaja sebagai dikatakan masa mencari identitas, salah satu cara untuk mencoba mengangkat diri sendiri sebagai individu adalah dengan mengenakan simbol status dalam bentuk mobil, pakaian dan pemilikan barang-barang lain yang mudah terlihat (Hurlock, 1980 : 208).

Minat pada pakaian, karena penyesuaian diri pribadi dan penyesuaian sosial sangat dipengaruhi oleh sikap teman-teman sebaya terhadap pakaian, maka sebagian besar remaja berusaha keras untuk menyesuaikan diri dengan apa kehendaki kelompok dalam hal berpakaian. Remaja perempuan, mereka menyadari bahwa penampilan berperan penting dalam dukungan sosial (Hurlock, 1980 : 220).

C. Fokus Permasalahan

Permasalahan yang akan diangkat pada pembuatan karya tekstil ini adalah pengembangan desain motif dengan teknik *slashquilt* dalam perancangan karya tekstil dengan fokus permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan tekstil pengembangan desain motif dengan teknik *slashquilt* ?

2. Bagaimana mengolah pengembangan desain motif dengan teknik *slashquilt* dalam perancangan tekstil yang di arahkan untuk produk pakaian kasual remaja ?
3. Bagaimana visualisasi karya tersebut ?

BAB II

METODE PERANCANGAN

A. Analisa Permasalahan

Permasalahan yang diangkat dalam perancangan karya Tugas Akhir ini yaitu “Pengembangan Desain Motif dengan Teknik *Slashquilt*”. Sebelum menginjak pokok permasalahan berupa pengembangan desain dengan teknik *slashquilt*, perlu pemahaman mengenai teknik dasar pembuatannya. *Slashquilt* merupakan pengembangan teknik *quilt*. Pada dasarnya pembuatan *quilt* ada empat hal yaitu bagian atas, bagian isi atau tengah, bagian bawah atau pelapis dan yang terakhir sangat menentukan pola hias tindasnya. Dapat diambil kesimpulan pengembangan desain motif dengan teknik *slashquilt* mengacu pada tiga hal (bag. Permukaan, bag. Isi, bag. Landasan/bawah), unsur hias pada *quilt* yaitu dengan merancang garis tindas melalui komposisi bentuk dan irama yang diterapkan pada lapisan kain (Wolff, 2000 : 204).

Mengacu pada prinsip-prinsip dan aspek-aspek perancangan pengolahan tekstil perlu memperhatikan komposisi warna, tekstur, pusat perhatian, garis, ruang maupun aspek bahan, fungsi, teknik maupun keindahan.

Selain kedua hal diatas sasaran produk tekstil mempunyai pengaruh besar dalam menentukan perancangan dan penempatan *slashquilt* pada produk tekstil untuk remaja. Beberapa sifat remaja yang aktif, pemberontakan kearah ekspresif, pencarian jati diri serta fase menuju kedewasaan menjadi pertimbangan menentukan arahan desain karya tekstil. Beberapa hal diatas menjadikan pertimbangan yang diwujudkan dalam

komposisi yang menarik menjadi karya tekstil yang diperuntukkan untuk remaja berupa arahan pakaian kasual.

Bentuk pengembangan desain tekstil dengan teknik *slashquilt* berupa produk pakaian kasual untuk remaja dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Penentuan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dalam hal ini untuk pakaian kasual, bahan katun dipilih karena sifatnya yang nyaman, menyerap cocok untuk kebutuhan remaja yang aktif. Katun dengan tekstur tipis dipilih karena sifat *quilt* yang tebal (karena terdiri beberapa lapisan) sehingga diharapkan masih nyaman untuk dipakai.
2. Beberapa warna dipilih dalam komposisi yang berbeda-beda sesuai hasil pengumpulan data mengenai selera remaja. Komposisi warna netral, kontras maupun warna lembut menjadi pilihan remaja saat ini.
3. Pengembangan desain motif *slashquilt* ditampilkan dengan komposisi pemilihan warna, pengaturan lapisan kain dan pola hias tindasan.
4. Pengembangan bentuk produk tekstil berupa rancangan aplikasi *slashquilt* kedalam produk tekstil diterapkan secara utuh atau disesuaikan kebutuhan keindahan dan bentuk fesyennya.

B. Strategi Pemecahan Masalah

Berdasarkan dari hasil analisa permasalahan di atas maka dibutuhkan strategi sebelum melakukan pengembangan desain motif dengan teknik *slashquilt* untuk pakaian kasual remaja putri. Langkah yang ditempuh untuk mewujudkan konsep perancangan menuju visualisasi karya diawali dengan pemahaman teknik *slashquilt* melalui pengumpulan data.

Pengumpulan data dapat dilakukan melalui empat cara, pertama studi pustaka mengenai *slashquilt* yang diperoleh dari buku maupun dokumentasi internet. Kedua survey mengenai *slashquilt* dengan melihat pembuatannya secara langsung dan mengetahui beberapa alternatif produk aplikasinya; ketiga survey pasar mengenai minat remaja putri guna menentukan arahan desain produknya. Dan yang terakhir percobaan dilakukan untuk menggali pengembangan desain motif yang akan diterapkan.

Melakukan eksperimen mengenai teknik dasar sampai pada tahap pengembangan motif yang mempertimbangkan unsur-unsur desain. Penentuan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dalam hal ini untuk pakaian kasual, bahan katun dipilih karena sifatnya yang nyaman, menyerap keringat cocok untuk kebutuhan remaja yang aktif. Katun dengan tekstur tipis dipilih karena sifat *quilt* yang tebal (karena terdiri beberapa lapisan) sehingga diharapkan masih nyaman untuk dipakai. Beberapa warna dipilih dalam komposisi yang berbeda-beda sesuai hasil pengumpulan data mengenai selera remaja. Komposisi warna netral, kontras maupun warna lembut menjadi pilihan remaja saat ini.

Pengembangan desain motif *slashquilt* ditampilkan dengan komposisi pemilihan warna, pengaturan lapisan kain dan pola hias tindasan. Pengembangan desain berupa rancangan aplikasi *slashquilt* kedalam produk tekstil diterapkan secara utuh atau disesuaikan kebutuhan keindahan dan bentuk fesyennya.

C. Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan bertujuan untuk mengetahui secara teoritis teknik dasar pembuatan *slashquilt* serta alternatif penerapannya pada produk

tekstil. Selain dari buku penulis melakukan pencarian lewat internet dan beberapa artikel surat kabar atau majalah guna melengkapi data mengenai pengembangan desain motif tekstil *slashquilt* dan mengenai minat remaja putri agar penerapan desain pakaian sesuai.

2. Studi Teknik

Penggalian data mengenai studi teknik *slashquilt* dilakukan untuk memahami prinsip dasar pembuatan *slashquilt* sampai pada tahap pengembangan desain motif. Studi ini dilakukan di Balai Besar Kerajinan Dan Batik atau BBKB, disana penulis mengamati langsung proses pembuatan *slashquilt* mulai dari persiapan sampai perencanaan aplikasi penerapannya pada produk tekstil.

3. Wawancara

Beberapa pertanyaan di ajukan kepada instruktur *slashquilt* di BBKB, Yogyakarta Dra. Sri Endah Pujiyati untuk memperdalam mengenai *slashquilt*. Wawancara dilakukan dimaksudkan untuk memperoleh sumber data non teoritis mengenai proses dan pengembangan desain motif dengan metode *slashquilt*.

4. Dokumentasi

Perekaman atau dokumentasi dilakukan untuk merekam berbagai peristiwa yang mendukung pengumpulan data dan untuk mengukur sejauh mana pengembangan penerapan *slahsquilt* di pasaran. Termasuk didalamnya contoh

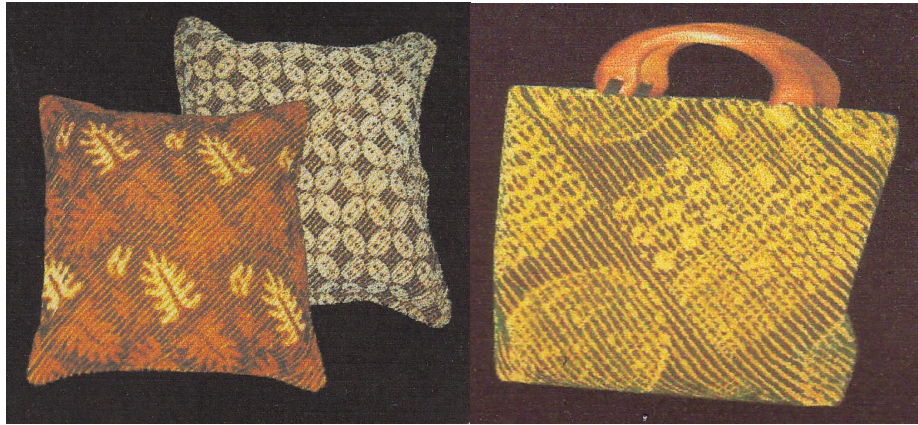
produk tekstil yang menggunakan tekstil *slasquilt*. Berikut hasil studi dokumentasi produk tekstil karya desainer Indonesia dan luar negeri :



Gambar 2.1. Karya Oscar Lawalata



Gambar 2.2. Karya Dina Midiani



Gambar 2.3. Karya dari BBKB



Gambar 2.4. Karya Tim Hardin

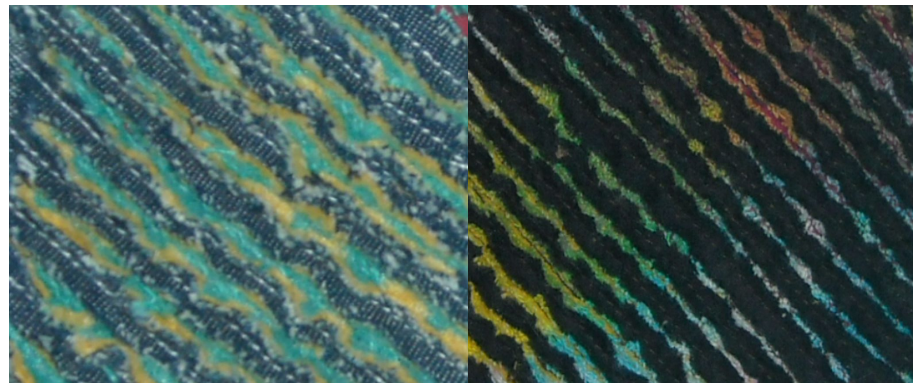
5. Eksperimen

Tahap eksperimen diarahkan untuk pengembangan desain motif *slashquilt*, melakukan beberapa ujicoba dari tahap dasar sampai tahap pengembangan motif. Hasil eksperimen dianalisa dan dikelompokkan menurut

pengembangan motifnya. Berikut hasil studi uji eksperimen, dapat dikelompokkan sebagai berikut :

a) *Slashquilt* polos

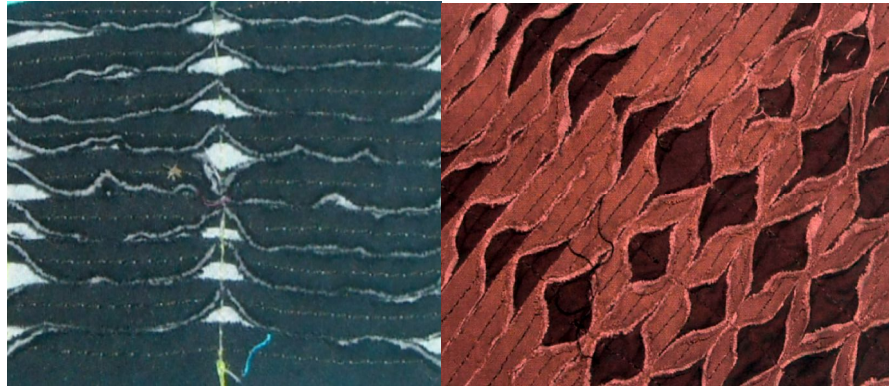
Salah satu teknik dasar *slashquilt* dengan ciri arah garis tindas lurus atau lengkung dengan pengulangan yang sama. Pengembangan yang dapat dilakukan yaitu mengatur komposisi bahan (karakter kain halus dengan kasar). Hasil visual nampak lebih menarik karena efek bulu lebih padat. Berikut hasil eksperimen :



Gambar 2.5. *Slashquilt* polos

b) *Slashquilt* motif “sisik”

Salah satu varisasi *slashquilt* dengan menambah jahitan berlawanan dengan arah garis tindas sebelum proses penyikatan “bulu-bulu”. Dengan pengaturan komposisi irama menghasilkan motif “sisik” dan “sarang lebah”. Berikut hasil eksperimennya :



Gambar 2.6. *Slashquilt* “sisik” dan motif “sarang lebah”

c) *Slashquilt* bebas

Variasi *slashquilt* bersifat *novelty* aplikasi yaitu menggunakan *slashquilt* lembaran yang dipotong dengan bentuk tertentu kemudian ditempelkan pada lembaran tekstil. Berikut ini contoh eksperimen *slashquilt* bebas :



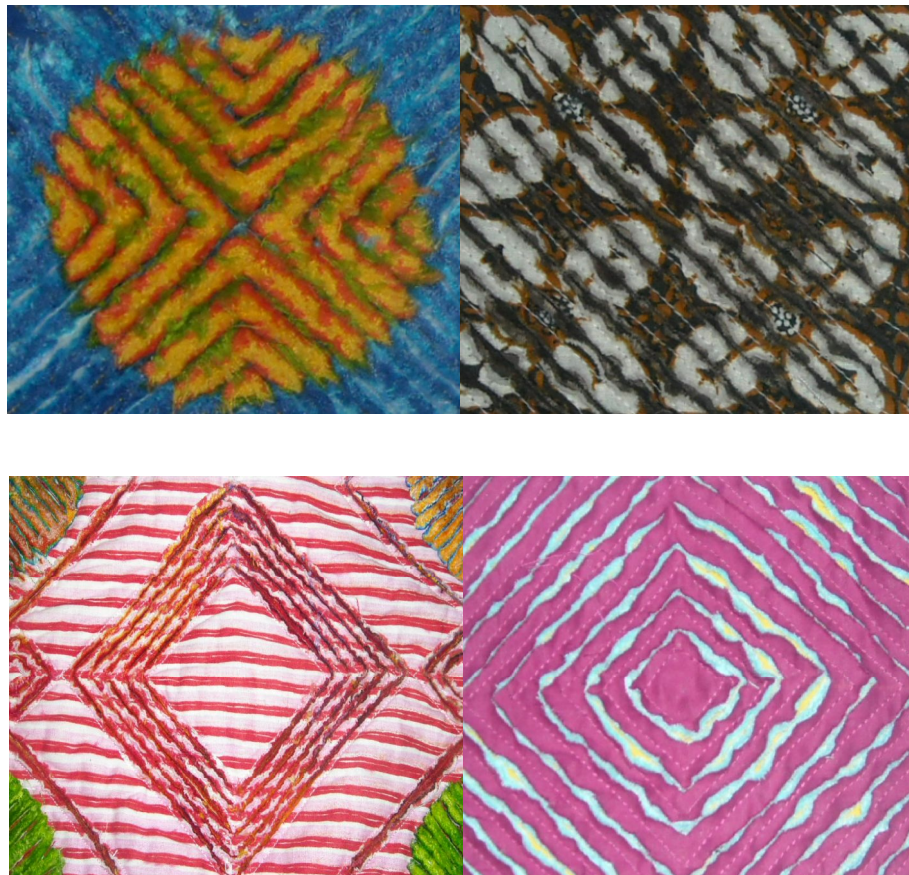
Gambar 2.7. Contoh *Slashquilt* bebas

d) *Slashquilt* Motif

Slashquilt motif dibagi menjadi tiga cara, yaitu :

1. Mendapatkan motif dengan merancang pola garis tindasan, seperti membentu bujur sangkar, elips, zig-zag. Garis tindasan bersifat geometris baik lengkung maupun garis lurus.

2. Mendapatkan motif dengan menggunakan kain bercorak sebagai objek visual komposisi warna untuk menimbulkan kain tampak tiga dimensi, apabila kain objek visualnya berwarna dasar terang, maka kain pengisi gradasi ke arah gelap. Sebaliknya, jika kain objek visual berwarna gelap, maka kain pengisi berwarna gradasi ke arah terang.
3. Mendapatkan motif dengan menambahkan potongan kain di atas objek visual atau pada kain pengisi. Cara ini menjadi menarik karena motif yang ditimbulkan menyatu dengan kainnya. Berikut hasil eksperimen :



Gambar 2.8. *Slashquilt* Motif

D. Gagasan Awal dan Alternatifnya

Pada perancangan karya Tugas Akhir ini penulis mengambil pokok bahasan Pengembangan Desain Motif dengan Teknik *Slashquilt* untuk pakaian kasual remaja putri. Dengan pertimbangan unsur-unsur desain dimaksudkan memberi alternatif bentuk visual tekstil dengan teknik *slashquilt* lebih menarik. Pertimbangan aspek bahan, aspek estetis, aspek fungsi dan teknik menjadi nilai penting pada perancangan tekstil dengan teknik *slasquilt*.

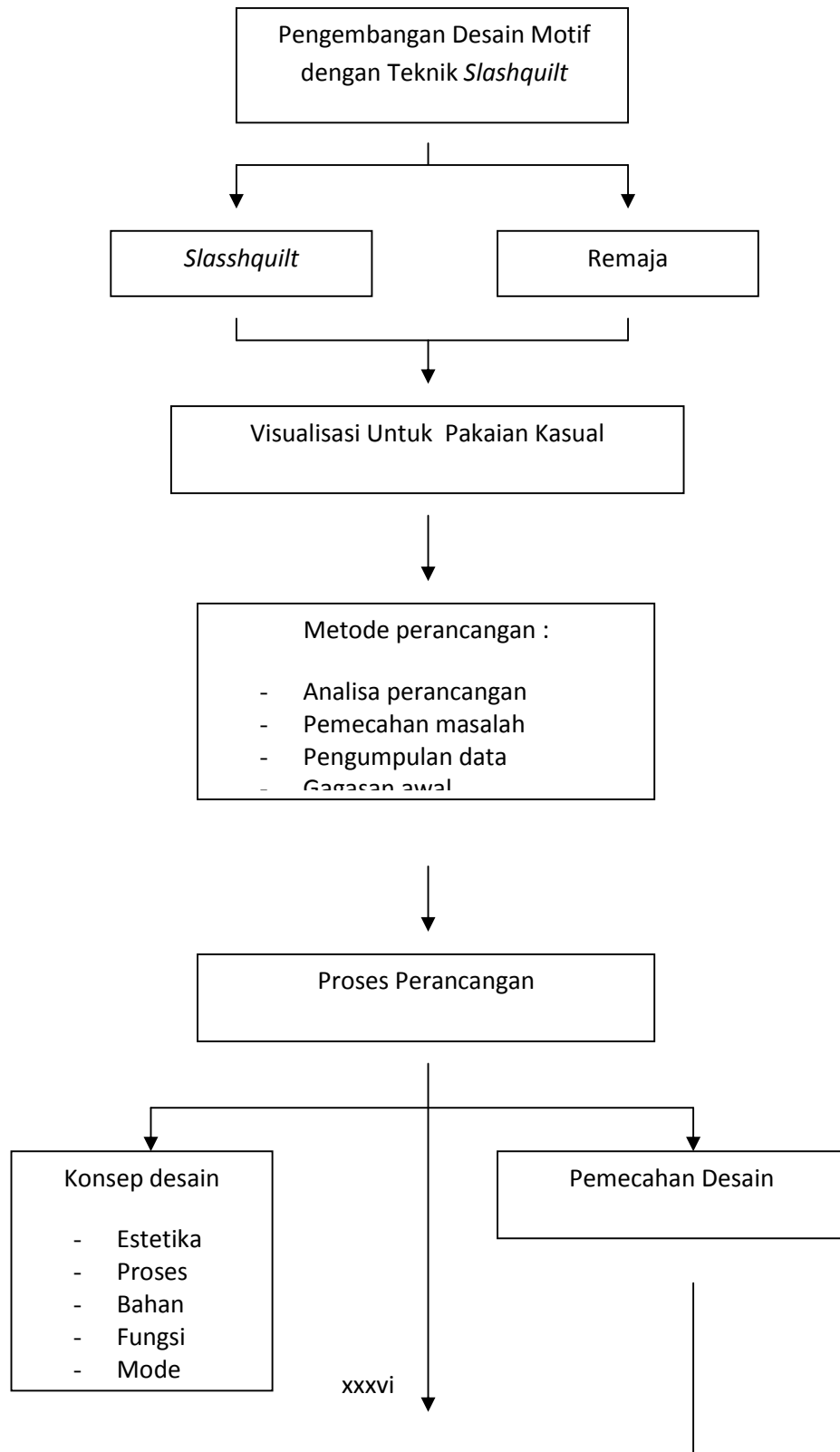
Pengembangan desain motif teknik *slashquilt* ditujukan untuk remaja putri berupa pakaian kasual. Hal-hal mengenai remaja yang aktif, pembentukan jatidiri, ekspresif dan kreatif menjadi pertimbangan dalam menentukan garis desain pakaian kasual. Tekstil dengan teknik *slashquilt* menjadi salah satu pilihan untuk diterapkan produk tekstil berupa pakaian luar (jaket, vest ataupun bolero). Penempatan *slashquilt* dapat dikomposisikan secara utuh maupun sesuai dengan kebutuhan dan pertimbangan keindahan dan pertimbangan bentuk fesyennya.

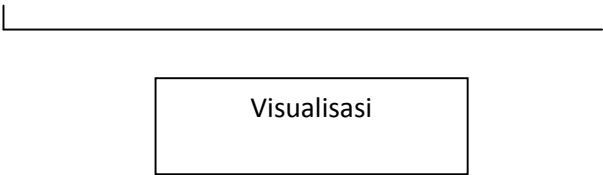
Pertimbangan warna dan bentuk fesyennya berdasar selera remaja saat ini. Warna cerah, kontras bahkan serba gelap menjadi bentuk ekspresi mereka. Bentuk fesyennya mengarah potongan yang *simple* dan menarik, disesuaikan dengan sifat tekstilnya yang tebal.

BAB III

PROSES PERANCANGAN

A. Bagan Pemecahan Masalah





Visualisasi

. Konsep Desain

B. Konsep Desain

Konsep desain yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan pakaian kasual dengan teknik batik pada bahan kaos untuk remaja putri, antara lain :

1. Bahan

Bahan yang dipilih dalam karya ini adalah katun paris. Karakter kain tersebut bertekstur halus, ringan, namun kuat, menyerap keringat (Poespo, 2005:97) sehingga sesuai untuk teknik *slashquilt*. Alasan lain pemilihan bahan katun paris adalah untuk memenuhi kriteria busana kasual yang harus memunculkan kesan ringan dan nyaman untuk digunakan. Menggunakan bahan dengan karakter yang berbeda seperti halus dan kasar untuk menghasilkan “bulu-bulu ” yang menarik.

2. Fungsi

Perancangan desain dengan teknik *slashquilt* untuk pakaian kasual remaja bersifat eksklusif, simple, praktis dan tidak mengganggu aktifitas si pemakai. Perancangan ini untuk kalangan remaja berusia 12 sampai dengan 20 tahun, sehingga diharapkan remaja putri mampu tampil percaya diri, modis, bangga dengan pakaian yang dikenakan dan tidak suka meniru orang lain atau lebihsuka dengan kreatifitas sendiri (Rosyidi, 1993:15). Produk pakaian diwujudkan pada pakaian sejenis jacket, bolero, rompi.

3. Estetis

Aspek estetis merupakan dasar perancangan yang berhubungan dengan nilai keindahan. Masalah merupakan salah satu unsur yang harus diperhatikan, agar tercipta suatu produk yang sesuai dengan konsep rancangan yaitu pakaian kasual remaja putri. Hal-hal yang harus diperhatikan antara lain :

a. Pengolahan Motif

Pengolahan motif diperoleh dari komposisi garis tindas *slashquilt*, irama pengulangan sehingga menghasilkan tampilan visual yang menarik. Komposisi bahan bertekstur halus dan kasar, komposisi bahan imbuhan pada permukaan bahab *slashquilt* menambah variasi bentuk visual maupun motif *slashquilt*.

b. Proporsi

Proporsi berhubungan dengan bentuk tubuh manusia dan motif yang akan dibuat. Dalam perancangann ini motif ditempatkan pada bagian depan maupun depan belakang dengan penyajian secara utuh atau sesuai dengan bentuk fesyennya, sehingga desain yang disajikan lebih menarik dan bervariasi.

c. Warna

Warna yang diterapkan pada pakaian seseorang tidak saja membuat penampilan pakaian lebih menarik, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk membantu menyamarkan kekurangan serta menonjolkan kelebihan yang dimiliki oleh sipemakai.

Sesuai dengan karakter remaja, komposisi warna berperan penting menampilkan motif *slashquilt* lebih menarik. Komposisi warna berani/*vibrant*

bersifat semangat, kreatif, berani dan percaya diri (merah, pink tua, biru tua, jingga dan hitam). Komposisi karakter segar bersifat berjiwa muda, ceria dan semangat (hijau, biru muda dan kuning muda). Komposisi karakter hangat bersifat (Gon, ____:32-63) bersahabat, akrab dan nyaman (kuning, jingga dan merah). Komposisi karakter tenang bersifat santai, damai dan nyaman (biru muda, hijau muda dan ungu) . Ke-empat karakter warna diatas dikomposisikan dengan proporsi tertentu sehingga menghasilkan paduan warna yang menarik.

4. Proses

Proses perancangan pakaian kasual dengan pengembangan desain motif *slashquilt* dijelaskan melalui tahap-tahap berikut ini:

a. Tahap persiapan alat dan bahan

Alat-alat yang digunakan dalam proses *slashquilt* ini adalah:

- 1) Pensil, yang digunakan untuk membuat sketsa diatas kain.
- 2) Penggaris busur untuk mengukur derajat kemiringan garis tindas dengan standar 45° ke arah diagonal dengan arah kain.
- 3) Mesin jahit, untuk proses tindasan sesuai desain dan proses jahit pakaian.
- 4) Gunting runcing, *rotary-cutter* untuk proses pemotongan hasil tindasan.
- 5) Sikat lembut, mesincuci

b. Tahap perancangan

- 1) Pemilihan motif yang sesuai
- 2) Pembuatan sketsa
- 3) Penyesuaian motif dalam sketsa model pakaian.

c. Tahap visualisasi

Proses visualisasi rancangan meliputi:

- 1) Pembuatan pola pakaian dan motif.
- 2) Proses *quilting*
- 3) Proses irisan hasil tindasan, dilanjutkan imbuhan tindas bila diperlukan
- 4) Penyikatan bulu-bulu
- 5) Penjahitan bahan sesuai dengan pola yang telah dibuat.
- 6) Penyelesaian/finishing

C. Kriteria Desain

1. Sempel

- Penempatan motif hanya pada bagian tertentu saja, namun mampu menarik perhatian orang.
- Potongan jaket dibuat dengan model yang sederhana, tidak rumit, sehingga nyaman dan tidak mengganggu aktifitas remaja yang enerjik.
- Pengembangan model pakaian luar berupa bolero, rompi, jaket disesuaikan dengan karakter bahan yang tebal tetapi tetap ringan, kasual dan menarik

2. Menarik

- Motif yang dihasilkan dari pengembangan desain *slashquilt*
- Pemilihan motif mengambil komposisi bidang polos, tekstur, warna garis lengkung, garis lurus yang harmonis.

- Pemilihan warna memakai warna-warna yang cerah selaras dengan karakter remaja putri yang aktif, kreatif, percaya diri, ceria dan bersahabat.
- Pengembangan motif *slashquilt* menghasilkan beberapa variasi motif seperti motif sisik, motif sarang lebah, *slashquilt* bebas dan polos diwujudkan dalam 6 alternatif desain pakaian luar yang mempunyai nilai lebih.

D. Pemecahan Desain

Melalui pemecahan desain dapat diketahui teknik visualisasi pengembangan desain *slashquilt* untuk pakaian kasual. Berikut langkah pemecahannya :

1. Menentukan komposisi warna, bahan, motif tindasan yang diperoleh dari hasil analisa eksperimen.
2. Hasil desain pengembangan *slashquilt* diterapkan pada bagian yang sesuai atau diterapkan utuh. Sehingga dapat menentukan keperluan bahan dan desain tinasanya.
3. Siapkan kain sesuai kebutuhan dan diatur sesuai rancangan.
4. Kain siap untuk dijahit tinas, di potong dan disikat
5. Potong lembaran *slashquilt* sesuai pola pakaian, siap divisualisasi.

BAB IV

VISUALISASI DESAIN

A.Uraian Deskriptif

Perancangan desain pada dasarnya berdasar unsur desain, prinsip desain,. Hal yang perlu diperhatikan yaitu harus menguraikan hal – hal pokok pada teknik *slashquilt* yaitu garis tindas, irisan, efek bulu hal inilah yang harus diolah dalam perancangan tekstil. Sehingga komposisi garis warna, tekstur akan menambah nilai tersendiri pada visual tekstil *slashquilt*.

Perwujudan pengembangan desain motif tekstil *slashquilt* untuk pakaian kasual remaja putri berupa jaket yang disesuaikan dengan karakter bahan. Tekstil *slashquilt* yang bersifat cenderung tebal cocok difungsikan menjadi jaket, mantel ataupun rompi.

Kendala – kendala yang dihadapi dalam proses pengerjaan desain *slashquilt* ditemui pada waktu proses penggarapan produk. Hambatan tersebut antara lain saat proses pengirisan hasil tindasan sebelum disikat, bila tidak hati – hati kain landasan ikut terpotong maka akan menyebabkan kain *slashquilt* menjadi rusak. Diperlukan gunting berujung runcing atau *rotarycutter* untuk menghasilkan hasil irisan yang rapi dan aman. Untuk produk massal diperlukan mesin jahit tindas yang modern dengan sistem operasional menggunakan komputer. Untuk detail – detail tertentu hanya bisa dikerjakan manual sehingga menggeser peran sederhana menjadi eksklusif. Maka fungsi pakaian bergeser menjadi lebih eksklusif sehingga daya jual lebih tinggi.

Perwujudan pengembangan motif dengan teknik *slashquilt* berupa motif ‘sisik’, motif ‘sarang lebah’ yang diperoleh dengan penggabungan teknik *slashquilt* dan *pleating*. Motif geometris seperti ‘zig-zag’, oval yang dihasilkan dari komposisi garis tindas, irama pengulangan. Pengembangan visual tekstil *slashquilt* berupa komposisi

pengolahan tumpukan kain dengan karakter yang berbeda (tebal, tipis), komposisi lembaran aplikasi yaitu menambahkan potongan kain dengan bentuk tertentu sebelum proses jahit tindas sebagai obyek visual (seperti kain *patchwork*/ seni perca).

B.Hasil Karya

Perancangan tekstil dengan tema pengembangan desain motif *slashquilt* untuk dijadikan alternatif busana kasual remaja putri. Komposisi bahan, warna, garis, ruang, irama, tekstur, diolah menjadi suatu rancangan desain dengan aplikasi teknik *slashquilt*. Hasil pengembangan desain tekstil *slashquilt* menjadi lebih beragam dengan menarik.

Tekstil dengan teknik *slashquilt* diaplikasikan menjadi pakaian luar (*outwear*) seperti jaket, bolero, blazer dan rompi, dengan pertimbangan kesesuaian karakter bahan dengan fungsinya. Penggunaan *slashquilt* untuk pakaian diaplikasikan pada beberapa bagian pakaian ataupun disajikan secara utuh disesuaikan dengan proporsi dan kesesuaian bentuk fesyennya.

Desain rancangan pakaian kasual remaja dengan bahan *slashquilt* diwujudkan menjadi 6 alternatif desain. Setiap desain memiliki gaya yang berbeda – beda seperti etnik, androgini maupun girly yang memungkinkan untuk dipadupadankan dengan jenis pakaian lain. Berikut deskripsi 6 desain terpilih:

1. Desain Pakaian 1

Desain busana 1, menggunakan bahan *slashquilt* dengan komposisi warna, tekstur yang menarik. Menggunakan komposisi bahan bertekstur lembut

dan kasar. Kain dengan tekstur kasar menghasilkan efek bulu lebih menarik ditunjang dengan komposisi warna penampilan desain 1 tersebut bernilai lebih.

Warna hitam dipilih sebagai warna dasar dikomposisikan dengan warna cerah seperti merah, merah muda, kuning, hijau, biru, dan putih. Warna hitam dan putih menguatkan warna – warna cerah. Hasilnya diantara warna hitam muncul percikan–percikan warna kontras yang harmonis. Warna hitam mewakili rasa percaya diri, elegan; putih mewakili kenyamanan, perlindungan; kuning mewakili rasa komunikatif, memberi inspirasi; ungu bersifat kreatif, menarik perhatian; gradasi merah menandakan optimis, semangat.

Jaket dengan potongan *sleeveless*/tanpa lengan dengan penutup kepala/*hooded* menambah kesan muda yang cocok digunakan para remaja. Desain pakaian ini bersifat sporty, casual dan sedikit maskulin tetapi tidak menutup kemungkinan dipakai remaja putri. Ketrampilan memadukan dengan berbagai gaya cara yang pintar untuk mendapatkan penampilan yang menarik, seperti memadukan jaket dengan t-shirt, sepatu kasual dan celana jeans menjadi sangat remaja.

Keseluruhan desain pakaian 1 menjadi menarik dengan percikan warna yang menyebar, diperkaya dengan efek bulu yang penuh dan bentuk produk pakaian yang serasi dengan desain pengembangan *slashquilt*-nya.

a. Bentuk Visual

Gambar 4.1. Detail desain 1, bagian sambungan potongan pakaian

Gambar 4.1.2. Detail desain 1, bagian penutup kepala

b. Desain Pakaian Tampak Depan

Gambar 4.1.3. Desain pakaian 1 tampak depan

c. Desain Pakaian Tampak Belakang

Gambar 4.1.4. Desain pakaian 1 tampak belakang

d. Pola Desain Pakaian 1

Gambar 4.1.5. Pola bagian depan dan belakang

Gambar 4.1.6. Pola penutup kepala/hooded

e. Foto Desain Pakaian 1

Gambar 4.1.7. Foto 1 desain pakain tampak samping

Gambar 4.1.8. Foto 1 desain pakain tampak depan

2. Desain Pakaian 2

Desain pakaian 2, menggunakan pengembangan desain motif *slashquilt*, komposisi garis tindas melengkung. Pengolahan irama pada garis tindas membentuk

pola tertentu sehingga membentuk motif yang menarik. Pusat perhatian pada desain ini terletak motif yang dihasilkan membentuk “sisik” dan “oval”.

Perpaduan motif tampak menyatu karena masih dihasilkan dari pengulangan garis yang sama dengan komposisi irama yang berbeda, garis lengkung membentuk motif elips dan “sisik”. Motif elips dihasilkan dengan pengulangan garis lengkung saling berhadapan/bercermin dan motif “sisik” yang melengkung diperoleh dari penambahan tindakan berlawanan dengan garis irisan melengkung/sebelum disikat.

Bahan ini diterapkan pada jaket potongan Sabrina, berlengan pendek dengan panjang sebatas pinggang. Menghasilkan potongan jaket yang muda dan kenikian. Motif “sisik” dan “oval” diletakkan pada bagian tertentu yang dirasa pantas. Komposisi bidang polos dengan garis tindas dirancang sesuai proporsi bentuk pakaian, menghasilkan pakaian yang sederhana dan menarik.

Kombinasi warna hijau yang sejuk, fresh dan biru nyaman, lapang melambangkan pribadi yang menyenangkan, segar dan meredam emosi. Pemilihan warna pada desain 2; menggambarkan remaja yang menyenangkan, bersahabat tampak serasi mengenakan jaket latar hijau. Moti elips dan “sisik” mewakili sifat yang menarik dan tidak berlebihan.

a. Bentuk Visual

Gambar.4.2.1. Detail desain Slasquilt dengan komposisi bentuk oval dan garis
lengkung

Gambar 4.2.2. Detail garis lengkung-

b. Desain Pakaian Tampak Depan

Gambar 4.2.3. Desain pakaian 2 tampak depan

c. Desain Pakaian Tampak Belakang

Gambar 4.2.6. Desain pakaian 2 tampak belakang

d. Pecah Pola

Gambar 4.2.7. Pola desain 2 bagian depan dan belakang

Gambar 4.2.8 Pola bagian lengan

e. Foto Desain Pakaian 2

Gambar 4.2.8. Desain Pakaian 2 tampak depan

Gambar 4.2.9. Desain Pakaian 2 tampak belakang

3. Desain 3

Desain busana 3, menggunakan bahan *slashquilt* dengan komposisi warna, tekstur yang menarik. Bahan *slashquilt* desain 3 menggunakan komposisi garis tindas dan warna. Komposisi motif “sisik” dan sarang lebah” diatur pada porsi tertentu sehingga terwujud komposisi yang seimbang.

Pengembangan motif dihasilkan dengan menambah jahitan berlawanan dengan arah garis tindas sebelum proses penyikatan “bulu-bulu”. Dengan pengaturan komposisi irama menghasilkan motif “sisik” dan “sarang lebah”. Kedua motif digabungkan menjadi satu kesatuan yang harmonis. Motif “sarang lebah” di tempatkan di bagian depan atas sebagai pusat perhatian yang tampak menyatu dengan motif “sisik” sebagai latarnya.

Warna hitam dipilih sebagai warna dasar dikomposisikan dengan warna cerah seperti pink – orange, biru muda. Warna hitam menguatkan warna – warna cerah. Dengan permainan garis tindas yang tidak biasa menghasilkan motif “sisik” dan “sarang lebah” yang menarik sebagai pusat perhatian.

Bahan *slashquilt* ini diaplikasikan pada pakaian potongan jaket gaya kimono. Potongan kimono menjadi lebih gaya dengan sentuhan zipper dan panjang kimono yang sebatas panggul. Kesan muda yang cocok digunakan para remaja. Pakaian model ini bisa dipakai sesuai selera konsumen. Ketrampilan memadupadankan dengan berbagai gaya cara yang pintar untuk mendapatkan penampilan yang menarik.

a. Bentuk Visual

Gambar 4.3.1. Detail desain *slashquilt* dengan komposisi motif “ sisik ” dan motif “ Sarang lebah ”

Gambar 4.3.2 . Detail desain slashuilt motif “ Sarang Lebah ”

Gambar 4.3.3 . Detail desain slashquilt motif sisik

b. Desain 3 Tampak Depan

c. Desain 3 Tampak Belakang

d. Pecah Pola

Gambar 4.3.6. Pola desain 3 bagian depan

Gambar 4.3.7. Pola desain 3 bagian belakang

e. Foto Desain Pakaian 3

Gambar 4.3.8. Foto produk desain 3 tampak depan

Gambar 4.3.9. Foto produk desain 3 tampak samping

4. Desain Pakaian 4

Desain pakaian 4, diwujudkan dalam potongan bolero lengan stali. Bahan *slashquilt* diterapkan berupa imbuhan / aplikasi pada permukaan kain. Hasil lembaran slashquilt dipotong-potong menjadi seperti tali yang kemudian

dirangkai pada lembaran kain. Hasilnya terlihat lembaran tekstil seperti bulu yang menggantung pada kain.

Bercak warna yang menyebar menjadi nilai estetis sehingga memperindah bahan *slashquilt* “feather” yang menjuntai. Warna hitam, oranye, biru, saling menyebar membentuk komposisi yang harmonis. Paduan warna bolero tampak segar, muda dan gaya. Karakter warna pada desain 4 selaras dengan sifat remaja yang berani, kreatif dan ingin menjadi pusat perhatian.

Bulu – bulu yang menjuntai diaplikasikan menjadi bolero yang dapat dipadupadankan dengan gaya sesuai selera konsumen. Bolero dengan aksen bulu sekilas nampak tebal, dengan pemilihan bahan katun tipis tekstil *slashquilt* masih memenuhi kriteria nyaman.

Bentuk visual keseluruhan desain 4, tampak sesuai dengan pribadi remaja yang kreatif. Efek bulu, bentuk potongan pakaian yang kekinian menjadi daya tarik tersendiri. Hasil produk desain 4 memiliki tampilan yang berbeda dengan desain sebelumnya. Tekstil *slashquilt* dengan penerapan sebagai aplikasi menjadi lebih variatif dan membuka tampilan baru untuk dikembangkan.

a. Bentuk Visual

Gambar 4.4.1 . Detail desain 4 bagian depan, bahan *slashquilt* di aplikasikan berupa *novelty* pada permukaan tekstil.

Gambar 4.4.2 . Detail desain slashquilt bagian belakang.

b. Desain Pakaian Tampak Depan

Gambar 4.4.3. Desain Pakaian 4 Tampak Depan

c. Desain Pakaian Tampak Belakang

Gambar 4.4.4. Desain Pakaian 4 Tampak Belakang

d. Pecah Pola

Gambar.4.4.6. Pola desain 4 bagian depan

Gambar 4.4.7. Pola desain 4 bagian belakang

e. Foto Desain Pakaian 4

Gambar 4.4.8. Foto produk desain 4 tampak depan

Gambar 4.4.9. Foto produk desain 4 tampak belakang

5. Desain Pakaian 5

Desain pakaian 5 diwujudkan dalam potongan rompi dengan potongan lebar pakaian sebatas bahu, dimaksudkan memberi tampilan yang muda dan gaya. Imbuhan. Komposisi desain garis tindas dan warna menjadi satu kesatuan yang harmonis. Permainan warna dan garis tindasan menampilkan bentuk visual seperti sisik sebagai pusat perhatian desain ini. Pengembangan desain motif *slashquilt* diwujudkan pada sebuah komposisi garis zig zag dan “sisik” dihasilkan dengan pengaturan garis tindas yang terukur sehingga menghasilkan irama yang harmonis.

Perpaduan warna merah, kuning dan hitam menggambarkan semangat, keberanian; warna biru muda mewakili sifat ketenangan. Warna-warna tersebut mewakili sifat remaja saat ini. Rompi dengan latar merah, muncul sisik-sisik kuning dengan paduan garis zig-zag tampak atraktif nampak unik, cocok untuk dipakai remaja yang ingin tampil berani.

Dengan pertimbangan bahan yang sesuai, yaitu katun paris menghasilkan tekstil *slashquilt* yang tetap ringan yang sesuai untuk kebutuhan pakaian kasual. Penerapan *slahsquilt* berada di bagian depan sebagai pusat perhatian disesuaikan dengan proporsi pakaian.

Pakaian ini dapat dipadupadankan sesuai selera, menggunakan scarf, kemeja, t-shirt, rok atau skinny jeans akan nampak lebih muda dan gaya sesuai dengan keinginan remaja yang selalu ingin tampil beda.

a. Bentuk Visual

Gambar 4.5.1 . Detail *slashquilt*, motif “ Sisik ”

Gambar 4.5.2 .Detail *slashquilt*, motif “ zig-zag ”

b. Desain Tampak Depan

Gambar 4.5.4 . Desain Pakaian 5 tampak depan

c. Desain tampak Belakang

Gambar 4.5.5 . Desan Pakaian 5 tampak belakang

d. Pecah Pola

Gambar 4.5.6. Pola desain 5 bagian depan

Gambar 4.5.7. Pola desain 5 bagian belakang

e. Foto Desain Pakaian 5

Gambar 4.5.8. Foto produk desain 5 tampak depan

Gambar 4.5.9. Foto produk desain 5 tampak samping

6. Desain 6

Pengembangan motif pada desain 6 diperoleh dari hasil komposisi merancang bahan. Mendapatkan motif dengan menambahkan potongan kain bentuk lingkaran-lingkaran yang kontras di atas objek visual atau pada kain pengisi. Cara ini menjadi menarik karena motif yang ditimbulkan menyatu dengan kain bagian atas. Motif yang dihasilkan berupa bentuk-bentuk geometris yang menarik.

Komposisi warna yang kontras pada desain 6 mengesankan sifat yang berani dan tetap harmonis dengan berbagai unsur warna. Ungu, kuning, merah-ungu mewakili sifat kreatif, semangat, berani, optimis dikuatkan dengan warna netral hitam dan putih untuk menunjukkan kekuatan dan percaya diri. Pilihan warna diatas mewakili sifat remaja yang aktif, berani dan kreatif.

Bahan *slashquilt* ini diaplikasikan menjadi blazer dengan pengembangan potongan kebaya berlengan pendek. Aksen *origami* pada ujung pakaian menambah kesan unik, berani dan kreatif. Model pakaian desain 6 bersifat etnik dan agak dewasa. Pemilihan warna cerah dan aksen *origami* menjembatani selera remaja untuk mengenakan pakaian unik.

Kesan etnik dan dewasa dapat menyatu dengan sifat remaja dengan memadupadankan pakaian dengan cara yang berani. Paduan antara jaket desain 6

dengan rok mini, t-shirt dan sandal sol tebal menjadi penampilan baru yang tampak muda, lincah dan unik. Pakaian desain 6, akan tampak menarik dengan padu-padan yang berani.

a. Bentuk Visual

Gambar 4.6.1. Detail desain 6 bagian lengan

Gambar 4.6.2. Detail desain 6 bagian badan

Gambar 4.6.3. Detail desain 6 bagian tengah depan

b. Desain Pakaian Tampak Depan

Gambar 4.6.4. Desain pakaian 6 tampak depan

c. Desain Pakaian tampak Belakang

Gambar 4.6.5. Desain Pakaian 6 Tampak belakang

d. Pecah Pola

Gambar 4.6.6. Pola desain 6 bagian depan dan belakang

Gambar 4.6.7. Pola desain 6 bagian lengan

e. Foto Desain Pakaian 6

Gambar 4.6.8. Produk desain 6 tampak dpan

Gambar 4.6.9. Produk desain 6 tampak belakang

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab-bab terdahulu, dapat disimpulkan bahwa teknik *slashquilt* dalam desain tekstil digolongkan pada kelompok desain permukaan. Perancangan desain *slashquilt* dilakukan dengan memberi hiasan berupa motif, warna serta penambahan unsur berupa jahit tindas (*quilting*) pada kain setelah ditenun. Penampilan rupa dan warnanya menjadi peran utama agar tekstil tersebut memiliki daya tarik estetis sehingga diminati konsumen.

Keberadaan teknik *slashquilt* di pasaran saat ini, belum begitu dikenal masyarakat umum terutama wilayah Surakarta. Teknik *slashquilt* telah diterapkan oleh desainer Indonesia yaitu Oscar Lawalata dan Dina Midiani, serta Balai Besar Kerajinan dan Batik pada Proyek Pengembangan dan Pelayanan Teknologi. Hal-hal tersebut menjadi pertimbangan penulis menggunakan teknik *slashquilt* untuk diterapkan pada produk tekstil pakaian kasual remaja putri.

Tekstil yang dihasilkan dengan teknik *slashquilt* mempunyai karakter mirip bahan *curduroy*, *velvet*, handuk, dan *flanel* yang cenderung tebal serta berbulu. Bahan dengan teknik *slashquilt* sesuai untuk produk jaket, mantel, dan karpet. Iklim tropis yang hangat, aktivitas remaja yang dinamis, serta bahan *slashquilt* yang tebal adalah serangkaian pertimbangan untuk rancangan karya Tugas Akhir ini diarahkan pada bentuk sederhana, tetap mengutamakan kenyamanan bagi pemakai dan aspek estetika.

Pengembangan desain dalam perancangan tekstil dengan teknik *slashquilt* dilakukan dengan mempertimbangkan hal – hal sebagai berikut :

1. Aspek desain meliputi fungsi, estetika, bahan, dan proses;
2. Unsur desain meliputi garis, warna, tekstur, dan bentuk; serta
3. Prinsip desain meliputi irama, kesatuan, dominasi, keseimbangan, kesederhanaan, kejelasan, dan proporsi.

Hal di atas merupakan syarat wajib perancangan untuk mencapai nilai yang baik. Proses pengerjaan *slashquilt* diawali dengan melakukan beberapa percobaan mengacu pada literatur baik dari buku, artikel majalah, dan internet. Percobaan dilakukan sampai pada tahap kreatif sehingga menghasilkan tampilan desain permukaan pada tekstil yang menyerupai bulu-bulu.

Bahan yang dipilih dalam karya ini adalah katun paris. Karakter kain tersebut bertekstur halus, ringan, namun kuat, sehingga sesuai untuk teknik *slashquilt*. Alasan lain pemilihan bahan katun Paris adalah untuk memenuhi kriteria busana kasual yang harus memunculkan kesan ringan dan nyaman untuk digunakan. Katun Paris yang ditumpuk, di*quilt* (dijahit tindas), kemudian di*slash* (disobek atau dipotong pada bagian tertentu dengan menggunakan silet atau gunting), menghasilkan bahan dengan ketebalan $\pm 0,3 - 0,7$ cm, yang masih sesuai untuk diterapkan pada pakaian kasual remaja.

Kecenderungan remaja dalam memilih pakaian sesuai dengan karakter masing-masing dan tren selalu berubah. Karakter remaja yang masih labil secara psikologis dan dalam masa pencarian jati diri, menyebabkan mereka selalu ingin tampil menarik dan dapat diakui sebagai golongan ekonomi menengah ke atas secara sosial. Perancangan dengan teknik *slashquilt* ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan konsumen.

B. SARAN

1. Penggunaan bahan *slashquilt* pada pakaian dianjurkan memakai bahan dengan berat jenis yang ringan, sedangkan untuk kebutuhan interior seperti pelapis sofa dan karpet gunakan kain yang tebal untuk tujuan daya tahan bahan *slashquilt*.
2. Gunakan gunting berujung runcing untuk menghasilkan irisan *slashquilt* yang rapi sehingga terhindar dari kerusakan pada kain atau lubang pada bahan *slashquilt*.
3. Komposisi motif tindasan, variasi bahan, pemilihan warna yang tepat merupakan peran utama pengembangan desain dengan teknik *slashquilt*.
4. Gunakan mesin cuci atau dikucek menggunakan tangan saat membersihkan, untuk menghasilkan efek bulu yang lebih alami. Bahan *slashquilt* sebaiknya dicuci dengan air hangat pada suhu 30°C - 40°C, untuk menjaga supaya bulu-bulu tetap bagus dan tidak menggumpal.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Agus Dariyo, 2002. **Psikologo Perkembanga Remaja**. Jakarta. Ghalia

Barnad, Malcom. 2007. **Fashion sebagai Komunikasi**. Yogyakarta dan Bandung: Jala Sutra.

Goet Poespo. 2005. **Pemilihan Bahan Tekstil**. Yogyakarta : Kanisius

Harry Gon dkk. _____. **Kombinasi Warna**. Jakarta : Gramedia.

Hurlock, Elizabeth. 1980. **Psikologi Perkembangan**. Jakarta. Erlangga

Nanang Rizali. 2006. **Tinjauan Desain Tekstil**. Surakarta: UNS Press.

S.Ali Rosyidi dkk. 1993. **Suluh Remaja**. Semarang : CV. Sinar Angkasa

Sadily dan Echolas. 1992. **Kamus Besar Indonesia Kontemporer**. Jalarta : Balai Pustaka

Shimamura, Mieko. 1997. **Seni Patchwork dan Quilting**, Jakarta : Gramedia.

Tren Suhartiri. 2004. **Katalog Desain Produk Sashiko, Wave dan Smock**. Yogyakarta : Balai Besar Kerajinan dan Batik.

Wasia Rusbari. 1982. **Ketrampilan Menghias Kain**. Bandung: Angkasa

Wasia Rusbani. 1985. **Pengetahuan Busana II**, Jakarta : Depdikbud

Wolff, Colette. 2000. **The Art of Manipulating Fabric**. New York : Platypus

-----, 2002. **Slashquilt**. Tokyo : Ondori

INTERNET

www.dinamidiani.blogspot. (Selasa, Oktober 2009 pukul 13.00 WIB).

www.oscarlawalata.net. (Rabu, Oktober pukul 09.00 WIB).

WAWANCARA

Sri Endah Pujiyati : **Instruktur Patchwork dan Quilting**. Balai Besar Kerajinan dan Batik.

Yogyakarta